

PŮLCÍK POMEZNÍ

Zdroj: *Carcass Crawler 4*

Přeložil Jan Hartman

Nelidské povolání

Podmínky: odolnost aspoň 9,
obratnost aspoň 9, moudrost aspoň 9
Hlavní vlastnost: odolnost a moudrost
Kostka životů: 1k6
Bojová zdatnost: bojové povolání
Nejvyšší úroveň: 8
Zbroje: kožená zbroj, štíty
Zbraně: všechny vhodně veliké
Jazyky: jazyk přesvědčení, obecná řeč,
půlčičtina

Pomezni jsou zapřísáhlí ochránci půlčických osad, kteří se vzdali pohodlí domova, aby bránili své soukmenovce a jejich prostý způsob života před predátory a nepřáteli, číhajícími v divočině za hranicemi malebných vesnic.

Hlavní vlastnosti: Pokud má půlčik pomezni jednu z hlavních vlastností aspoň 13, dostává bonus +5 % ke zkušenostem. Půlčik s odolností i moudrostí aspoň 13 dostává bonus +10 %.

Přesvědčení: Pomezni jsou ochránci, takže mohou mít jen zákonné přesvědčení. Pokud pomezni změní přesvědčení, ztratí všechny schopnosti povolání a stane se půlčíkem stejné úrovně. Postava se může znovu stát pomezním, pokud splní zvláštní úkol.

Zbraně a zbroje: Zbroje musejí být uzpůsobené nízké postavě půlčíků. Podobně mohou půlčici používat jakoukoli zbraň, která odpovídá jejich výšce (což určí soudi). Nemohou používat dlouhé luky a obouruční meče.

Bonus k obraně

Díky svému nízkému vzrůstu má půlčik pomezni bonus +2 k TZ, když na něj útočí velcí protivníci (větší než člověk).



Božská magie (od 4. úrovně)

Podrobná pravidla božské magie jsou uvedena v části *Magie* v *Old-school Essentials*).

Kouzlení: Díky svému souznění s přírodou získává pomezni od 4. úrovně schopnost sesílat kouzla. Síla a počet pomezního kouzel se odvíjejí od jeho úrovně. Pomezni mají stejná kouzla jako druidi. Pokud skupina nepoužívá druidská kouzla, mají pomezni kouzla kleriků, přičemž kouzlo *zhoy lehká zranění* si mohou zapamatovat až na 6. úrovni.

Hledání potravy a lov

Družina s pomezním má šanci 2 z 6, že uspěje při hledání potravy, a šanci 5 z 6, že vystopuje kořist při lovu (viz *Dobrodružství* v divočině v *Old-school Essentials*).

Pomezního postup po úrovních

Úroveň	zk.	KŽ	THACO	Záchranné hody					Kouzla		
				S	H	P	D	K	1	2	3
1	0	1k6	19 [0]	8	9	10	13	12	–	–	–
2	2 500	2k6	19 [0]	8	9	10	13	12	–	–	–
3	5 000	3k6	19 [0]	8	9	10	13	12	–	–	–
4	10 000	4k6	17 [+2]	6	7	8	10	10	1	–	–
5	20 000	5k6	17 [+2]	6	7	8	10	10	2	–	–
6	40 000	6k6	17 [+2]	6	7	8	10	10	2	1	–
7	80 000	7k6	14 [+5]	4	5	6	7	8	2	2	–
8	160 000	8k6	14 [+5]	4	5	6	7	8	3	2	1

* Modifikátor odolnosti se už nezapočítává.

S: smrt/jed; **H:** hůlky;
P: paralýza/zkamenění;
D: dechové útoky; **K:** kouzla/žezla/hole.

Zabiják goblinů

Pomezní získávají bonus +1 k hodům na útok a na zranění proti goblinům a podobným nestvůrám (např. gobrům a hobgoblinům). V kampaních, kde goblini osady půlčků neohrožují, může sudí vybrat jiné druhy nepřátel.

Omezený majetek

Pomezní si může ponechat jen tolik majetku, kolik sám unese nebo uveze na jízdním zvířeti. Cokoli navíc musí věnovat na ušlechtilé účely (ne postavám ostatních hráčů!).

Naslouchání za dveřmi

Pomezní mají šanci 2 z 6 na zaslechnutí zvuků (viz *Dobrodružství v jeskyních* v *Old-school Essentials*).

Skrývání

V divočině má pomezní šanci 5 z 6, že se dokáže skrýt a pohybovat tiše.



KYLE PATTERSON

Lovec vlků

Pomezní získávají bonus +1 k hodům na útok a na zranění proti všem druhům vlků a vlkodlakům.

Po dosažení 8. úrovně

Půlčik pomezní si může postavit srub nebo loveckou chatu ve vzdálenosti do 6 mil od osady půlčků, což do služeb pomezního přiláká 2k6 půlčků na 1. úrovni a jednoho pomezního na 3. úrovni. Společně budou hlídkovat v divočině a osadu chránit.